

1

(43)Date of publication of application : **18.07.1995**

A63F 9/22

(71)Applicant : **SEGA ENTERP LTD**

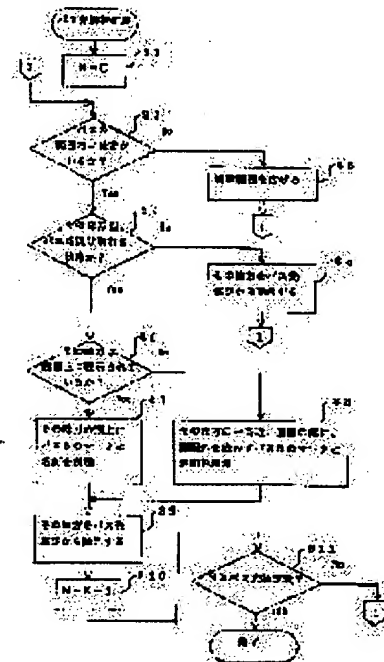
(72)Inventor : **WAKATSUKI KAZUHISA**

(54) PASS DESTINATION SELECTING METHOD FOR BALL GAME IN GAME MACHINE

(57)Abstract:

PURPOSE: To easily pass a ball from a player to a desired partner in a pass destination selecting method for a ball game in a game machine.

CONSTITUTION: Pass destinations are selected by the number of set persons based on the ball, position relation between an ally and an enemy, and a priority order, and also, when a selected pass destination is displayed on a screen, the pass destination, a mark representing a pass execution key, and the name of the player are displayed in the neighborhood of the selected pass destination, respectively (steps S1-S7), and when they are not displayed on a screen, the mark and the name of the player are displayed on a screen edge near the position of the selected pass destination, respectively (step S8). When the pass execution key corresponding to each selected pass destination is selected and depressed by the player, pass is sent to the pass destination corresponding to a depressed pass execution key.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 21.12.2000

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number] 3421746

[Date of registration] 25.04.2003

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平7-178246

(43) 公開日 平成7年(1995)7月18日

(51) Int. Cl.⁶

A 63 F 9/22

識別記号

庁内整理番号

F I

技術表示箇所

H

P

審査請求 未請求 請求項の数2 F D (全 6 頁)

(21) 出願番号 特願平5-344683

(22) 出願日 平成5年(1993)12月21日

(71) 出願人 000132471

株式会社セガ・エンタープライゼス
東京都大田区羽田1丁目2番12号

(72) 発明者 若月 和久

東京都大田区羽田一丁目2番12号 株式会
社セガ・エンタープライゼス内

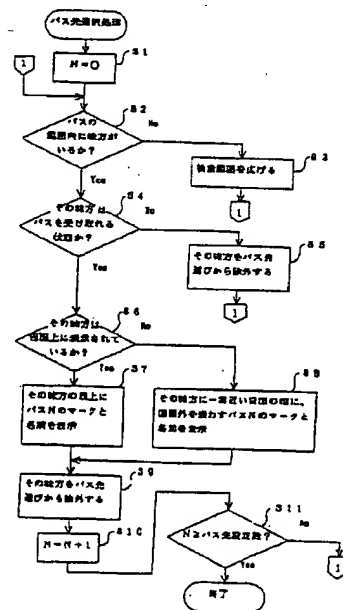
(74) 代理人 弁理士 安形 雄三

(54) 【発明の名称】 ゲーム機における球技のパス先選択方法

(57) 【要約】

【目的】 ゲーム機における球技のパス先選択方法において、遊戯者が所望の相手に簡単にパスできるようにする。

【構成】 ボール、味方及び敵の位置関係並びに優先順位に基づいてパス先を設定人数分選定すると共に、選定されたパス先が画面上に表示されているときは、パス先やパス実行キーを示すマークと選手の各前とを前記選定されたパス先の近傍にそれぞれ表示し(ステップS1～S7)、画面上に表示されていないときは、前記マークと選手の各前とを前記選定されたパス先の位置に近い画面端にそれぞれ表示する(ステップS8)。そして、前記選定された各パス先にそれぞれ対応するパス実行キーが遊戯者により選択されて押下された際、押下されたパス実行キーに対応する当該パス先に対してパスを送るようにする。



するだけで遊戯者が所望の相手にパスをすることができ、ゲーム機における球技のパス先選択方法を提供することにある。また、パスプレイに係る表示上の制約をなくし、実況中継のような迫力ある画面の演出を実現可能とするゲーム機における球技のパス先選択方法を提供することにある。

【0008】

【課題を解決するための手段】本発明は、ゲーム機における球技のパス先選択方法に関するものであり、本発明の上記目的は、選定するパス先（パスを送る相手）の人数と選定の優先順位とを予め設定しておき、遊戯者の操作する選手がパスできる状態にある場合、その時のボール、味方及び敵の位置関係並びに前記優先順位に基づいてパス先を前記設定人数分選定すると共に、選定されたパス先が画面上に表示されているか否かを判断し、画面上に表示されているときは、パス先やパス実行キーを示すマークと選手の名前とを前記選定されたパス先の近傍にそれぞれ表示し、画面上に表示されていないときは、前記マークと選手の名前とを前記選定されたパス先の位置に近い画面端にそれぞれ表示し、前記選定された各パス先にそれぞれ対応するパス実行キーが遊戯者により選択されて押下された際、押下されたパス実行キーに対応する当該パス先に対してパスを送るようにすることによって達成される。

【0009】

【作用】本発明にあっては、遊戯者の操作する選手がパスできる状態にある場合、その時のボール、味方及び敵の位置関係並びに予め設定された優先順位に基づいて自動的にパス先を複数人選定するので、プレイヤーの意志に応えつつ、攻撃に有利なパス先を戦況に応じて適宜選定することができる。パス先は複数人選定されるので、遊戯者の戦略的なプレイにも対応できる。また、選定の優先順位は、ゴールの位置、選手の位置、選手の能力値、選定するパス先の人数及び／又はパス実行キーの配置に基づいて設定しておくことにより、攻撃に有利なパス先をすることが選定できると共に、操作性を考慮してパス先を選定することができる。

【0010】また、パス先を選定した際、パス先やパス実行キーを示すマークと選手の名前とを、選定されたパス先の近傍にそれぞれ表示するので、パス先と選手の名前が一目で分かると共に、どのパス実行キーを押せば良いかが瞬時に分かる。さらに、画面上に表示されていない味方に対してはパス先を表示し、パスを送れるようにしているので、パス先の選手を全て表示するという制約がなくなる。また、押下されたパス実行キーに対応する当該パス先に対してパスを送るようにしているので、遊戯者はパス実行キーを押すだけでパスを送ることができる。

【0011】

【実施例】以下、図面に基づいて本発明の実施例につい

て詳細に説明する。図3は、本発明のゲーム機における球技のパス先選択方法を実現する電子遊戯機器の構成例を示すブロック図であり、以下、機器の動作の概要を説明する。ここで、RAM105にはプログラムの細かい設定やその他の情報が記憶されており、中央演算処理装置101は、その内容を参照しつつプログラム／データROM104に記憶された遊戯プログラムを実行する。そのとき各種データはデータRAM105に書き込まれたり、またそこから読み出されたりする。

【0012】ボタン、レバー等の操作部20は、入力・インタフェース106を入口としてデータ処理部100に接続されており、そこからの情報は中央演算処理装置101に入力される。画像処理装置102は、中央演算処理装置101の指示に従って画像データの3次元幾何変換処理や合成処理などを行ない、景色、背景等がプレイヤーの操作に応じて刻々と変化する映像をTVモニタ30に表示する。サウンド装置103は、中央演算処理装置101の指示に基づいて所定の音楽や効果音を生成し、そこで生成された音はデータ処理部100に接続されているスピーカ40を介して出力される。

【0013】このような構成において、本発明のゲーム機における球技のパス先選択方法を図1及び図2のフローチャートを用いて説明する。まず、パスの実行処理の全体の流れを図2のフローチャートに従って説明する。遊戯者がプレイモード（1人对コンピュータ、味方側2人对コンピュータ、味方側と敵側での2人プレイなどの各モード）を操作部20の操作で選択し、競技するチームなどを決めてゲームを開始すると、中央演算処理装置101は、パスができる状況にあるときには、後述するパス先選択処理により、現時点での戦況を判断してパスを送る相手を複数人選び、選んだ相手の近傍にマークを付けて表示すると共に、その選手の名前を表示する。その際、パスを送る相手がTVモニタ30の画面外に位置しているときは、選手のいる方向が分かるようにマークで方向を示して表示する（ステップS21）。

【0014】遊戯者は、パスを送る相手をマークと名前とで判断し、パスを送りたい相手に対応する操作キー（以下、ボタンの例とする）を押す。中央演算処理装置101は、操作部20からの操作情報をRAM105に読み込み、遊戯者によりパスNのボタンが押されたか否かを判断し（ステップS22）、押されていない場合はステップS21に戻り、パス先選択処理を繰り返す。パスNのボタンが押された場合は、パスNのマークが付いている選手にパスを送る処理を実施する（ステップS23）。パスを送る処理をした後は、次にボールを持った人にパス設定の基準を移し（ステップS24）、ステップS21に戻り、上記処理を繰り返す。

【0015】次に、図1のフローチャートを用いて本発明のパス先選択方法を詳細に説明する。ここで、自動的に選定するパス先の人数（パス先設定数）は、球技の種

定することができると共に、操作性を考慮してパス先を選定することができる。従って、従来のパス先選択方法での各種欠点が解消され、誰もが簡単にパスプレイができるようになり、球技ゲームの楽しさを満喫できるようになる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明のゲーム機における球技のパス先選択方法を説明するためのフローチャートである。

【図2】 本発明方法の全体の流れを説明するためのフローチャートである。

【図3】 本発明方法を実現する電子遊戯機器の構成例を示すブロック図である。

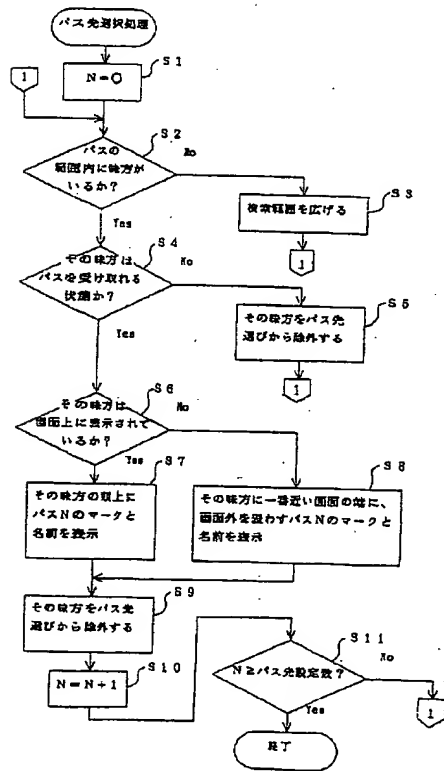
【図4】 本発明方法を説明するためのゲーム画面例であ

る。

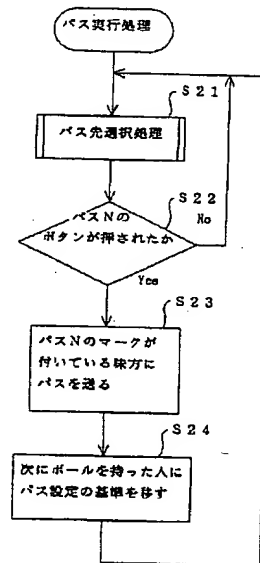
【符号の説明】

- 20 操作部
- 30 TVモニタ
- 40 スピーカ
- 100 データ処理部
- 101 中央演算装置
- 102 画像処理装置
- 103 サウンド装置
- 104 プログラム/データROM
- 105 データRAM
- 106 入力・インタフェース

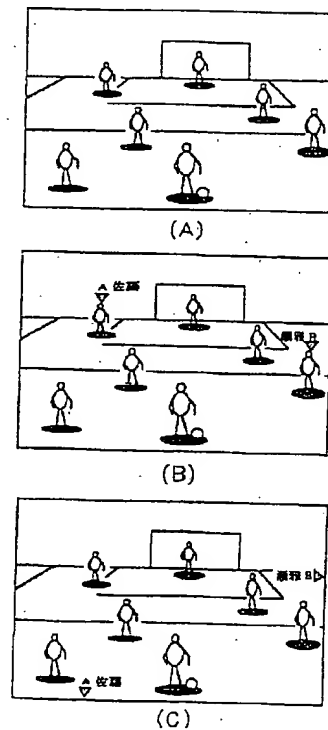
【図1】



【図2】



【図4】



(6)

特開平7-178246

【図3】

